

**FIGUR-FIGUR FANTASME
DALAM REPRESENTASI BENTUK
YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

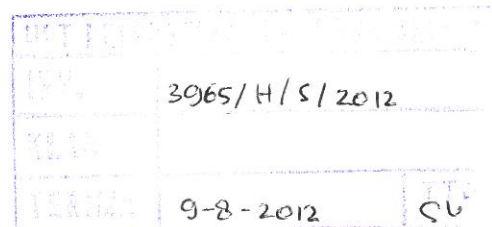
Aditya Chandra Hernawan

NIM 0511716021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012

**FIGUR-FIGUR FANTASME
DALAM REPRESENTASI BENTUK
YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Aditya Chandra Hernawan

NIM 0511716021



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012


Tugas Akhir Karya Seni berjudul:


FIGUR-FIGUR FANTASME DALAM REPRESENTASI BENTUK YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA diajukan oleh Aditya Chandra Hernawan, NIM 0511716021, Program Studi Seni Rupa Murni, jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 02..., 07..., 12... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.






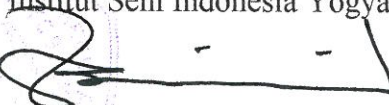
Drs. Anusapati, MFA
Pembimbing I/Anggota


Drs. Soewardi, M.Sn
Pembimbing II/Anggota


Drs. Dendi Suwandi, MS
Cognate/ Anggota


Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
Ketua jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua Anggota

Dekan Fakultas seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 001

Halaman Persembahan



Ayah dan Ibu, for the best support to me.....

KATA PENGANTAR

Setelah melalui tempaan dalam massa studi selama kurang lebih enam tahun, pada akhirnya telah sampailah pada saat yang paling di tunggu-tunggu oleh setiap mahasiswa ISI Yogyakarta, guna mencapai tujuannya menggali ilmu pengetahuan dalam bidang seni, yaitu pengajuan tugas akhir karya seni sebagai syarat sahnya mengemban gelar S-1, bertitel S. Sn. (Sarjana Seni) hal ini begitu didambakan oleh para mahasiswa, demi kelanjutannya dalam berkarier di bidang seni, baik akademik maupun non akademik, karena hanya orang-orang yang terpilih lah yang sanggup terus bertahan didalamnya.

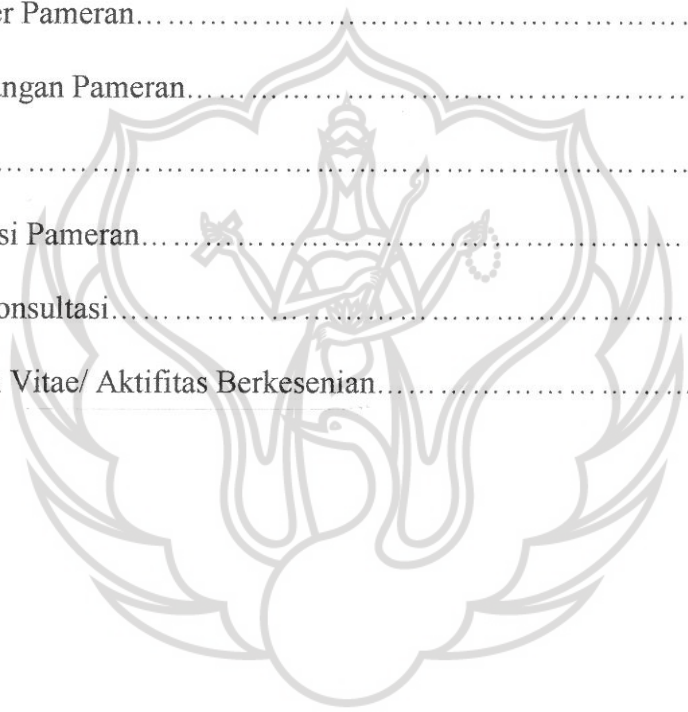
Rasa syukur atas segala energi serta kemampuan yang telah ia karuniakan kepada penulis, demikian besar pula harapan atas semua yang penulis kerjakan mendapatkan ridho darinya, ALLAH SWT dan semoga talenta tersebut dapat menjadi media atau sarana untuk memahami dan melaksanakan semua ketetapan nya. Tidak lupa ucapan terima kasih yang tak tergantikan untuk semua dukung ungannya demi anaknya menjadi manusia yang beradab, berbudaya, serta menjadi manusia yang berkompeten. Juga tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Bpk Drs. Anusapati, MFA, Drs, Soewardi, M.Sn selaku dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar di ISI Yogyakarta serta para staf di institut seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberi bimbingan serta memfasilitasi dalam proses studi selama ini, guna menjadi manusia yang beretika, berestetika serta mampu berkreasi dan berguna bagi semesta umat....

Aditya Chandra Hernawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul.....	8
BAB II KONSEP.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	15
C. Konsep Penyajian.....	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	18
1. Bahan, Alat dan tehnik.....	18
A. Bahan.....	18
B. Alat.....	20
C. Tehnik.....	22
2. Tahap Perwujudan.....	23

BAB IV DISKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	32
BAB V PENUTUP.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	58
A. Foto diri Mahasiswa.....	58
B. Foto Acuan Karya.....	59
C. Foto Poster Pameran.....	62
D. Foto Undangan Pameran.....	63
E. Katalogus.....	64
F. Foto Situasi Pameran.....	65
G. Lembar Konsultasi.....	70
H. Curriculum Vitae/ Aktifitas Berkesenian.....	71



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Seperti telah kita ketahui bahwa seni senantiasa menampilkan dunianya yang begitu rumit, tanpa ambang batas serta begitu banyak maksud dan tujuan berbeda yang disampaikan oleh masing-masing seniman. Melihat kenyataan bahwa seni itu lahir dari rahim aktivitas manusia, yang ditujukan manfaatnya juga kepada manusia itu sendiri, sangatlah wajar menjadi seorang seniman sebagai pencipta seni untuk dituntut pertanggung jawaban atas apa yang telah ia ciptakan. Maka dari itu, suatu perwujudan karya seni tidak pernah lepas dari aspek yang berhubungan dengan nilai-nilai kemanusiannya, dimana proses kreatif merupakan susunan dari dalam jiwa si seniman, yang tidak akan pernah jauh dari pengaruh lingkungan, serta kebiasaan sehari-harinya dari apa yang membuatnya tertarik.

Hal demikian bisa dipengaruhi dari berbagai hal, seperti perkembangan teknologi dewasa ini, yang begitu memberi pengaruh pada kehidupan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Teknologi informasi yang kian canggih telah memungkinkan manusia untuk hidup dalam satu ruang, di mana "ada" atau *being*, telah dilebur menjadi satu di dalam dunia citraan. Dunia citraan telah membalikkannya menjadi citraan dari dunia tersebut, yakni dunia yang dianggap dan dipandang sebagai citraan. Secara ekstrem kita telah menerima mitos serta eksistensi kita sendiri dalam sebuah bentuk representasi citraan, yakni

representasi melalui budaya massa, seperti televisi atau jejaring internet, karena dalam saat sekarang, justru dalam dunia inilah hal tersebut dianggap telah nyata.

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Yasraf Amir Piliang, “Dunia yang Dilipat”, tamasya melampaui batas-batas kebudayaan, dijelaskan bahwa *Cyberspace* merupakan sebuah ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital berupa *Bit-bit* informasi dalam *Database* komputer, yang menghasilkan pengalaman halusinasi¹. Dunia *Cyberspace* mengantar manusia mengarungi jelajah yang tak terbatas, menyediakan serta menawari berbagai macam objek yang hampir tidak mungkin ditemukan dalam ranah kalangan masyarakat tertentu, seperti misalnya *Online Game* yang benar-benar mewabah pada saat ini, memungkinkan bagi orang yang tak saling kenal untuk dapat berinteraksi bersama menjelajahi petualangan dalam suatu permainan tersebut. Suatu keadaan yang benar-benar tidak bisa dipungkiri bahwa budaya massa selalu berkembang dengan berbagai sifatnya, seperti *Online Game*, film, komik, televisi, internet, serta berbagai media komunikasi serupa, yang kesemuanya telah menuntut manusia sekarang untuk lebih mampu dalam berimajinasi.

“Hidup diplanet ini, pada zaman sekarang, menuntut imajinasi lebih banyak di banding hidup pada masa lampau. Masalahnya, ketika kita kurang berimajinasi, kita justru menuntut orang lain mempunyai imajinasi”².

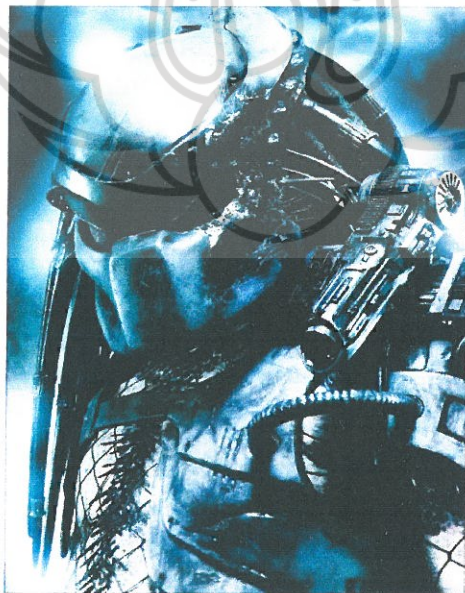
Seperti yang telah dituturkan Nassim Nicholas Taleb, dalam sebuah buku “*The Black Swan*” yang ditulisnya. Karena itulah mengapa novel fiksi Harry

¹ Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat*, (Yogyakarta:Jalasutra), 2004, p. 17.

² Nassim Nicholas Taleb, *The Black Swan*, alih bahasa: Alex Tri Kantjono Widodo, (Jakarta, PT Gramedia pustaka utama), 2009, p. Prolog xxix.

Potter karangan J.K. Rowling mampu menduduki salah satu level tertinggi penjualan buku.

Selanjutnya berbagai macam tokoh rekaan yang turut mewarnai dunia tayangan dalam sebuah game, media iklan, komik, bahkan film, misalnya sosok predator dalam *Alien VS Predator Movie*, penggambaran berupa makhluk mengerikan dengan postur mirip manusia yang menyerupai robot. Perpaduan dari semacam unsur rekayasa genetik dengan kecanggihan teknologi, sosok predator yang pada dasarnya merupakan makhluk hidup, akan tetapi ia memiliki berbagai macam piranti canggih yang menempel pada tubuhnya dan bersifat menyatu dengan susunan organ tubuhnya. Berbagai macam alat yang bersifat digital serta senjata yang telah tersedia dari organ-organ tubuhnya bersifat alamiah, terkesan seperti sesuatu yang telah ia miliki sejak baru lahir.



Gambar 1. 01

“ Predator”

Sumber gambar: [Http/www.goggle.com](http://www.goggle.com)

Dari sosok predator tersebut, serta melalui pengolahan terhadap bentuk serta fungsi visualnya, tampaknya si kreator ingin menggambarkan fantasinya tentang citra masa depan, dimana suatu mesin mampu bersenyawa dengan organ tubuh yang hidup dan dapat difungsikan secara naluriah, layaknya cara kerja organ tubuh makhluk hidup.

Hal serupa juga telah merambah pada dunia seni, seperti halnya seni fantasi, yang mulai berkembang dan pada umumnya menggambarkan tentang tema supranatural atau magis, meskipun ada beberapa tumpang tindih dengan fiksi ilmiah, horror, dan seni fiksi lain, serta unsur-unsur unik yang tidak biasanya ditemukan dalam bentuk lain dari seni fantasi, yakni penggambaran mitos dan legenda kuno, serta penggambaran fantasi modern dalam bentuk intervensi ilahi, kekuatan magis atau supranatural lainnya³. Adapun contoh yang sangat umum untuk membantu membedakan seni fantasi dari bentuk seni lain ialah tentang penggambaran sosok naga, penyihir, peri, putri duyung atau makhluk fantastis serta mitos lainnya, merupakan fitur yang umum dalam seni fantasi. Akan tetapi sejak tahun 1970-an telah ditemukan juga karya-karya fotografi yang mengeksplorasi tentang fantasi, dari berbagai macam tema seperti mitologi, okultisme, mistisisme, atau cerita rakyat yang umumnya berusaha untuk menggambarkan kehidupan batin (alam jiwa dan roh).

Karya seni fantasi sering ditujukan untuk mewakili karakter tertentu atau adegan-adegan dari karya sastra fantasi. Karya-karya tersebut biasanya diciptakan

³*www. Goggle.com*, wikipedia. "Fantasy art", di unduh tgl 10, 05, 2012.

oleh seniman yang disebut dengan *fanart*⁴. Ketertarikan penulis terhadap hal-hal yang berbau fantasi, fiksi, dilatar belakangi oleh hal-hal demikian, keberadaan budaya massa saat ini telah memberikan pengaruh besar pada keseharian penulis. Dari kemunculan berbagai macam program tayangan televisi dengan genre animasi, di dalamnya terdapat berbagai macam tokoh dengan karakter serta sifat yang masing-masing berbeda, dari tokoh-tokoh imajinatif yang berkarakter lucu, sampai sosok yang bersifat menyeramkan.

Tokoh-tokoh kartun yang bersifat imajinatif memang telah menjadi idola bagi para pemirsa televisi saat ini, bukan hanya oleh anak-anak saja, namun meliputi berbagai generasi usia, misal saja serial kartun *Spongebob Squarepants* yang telah mewabah dan menjadi daya tarik tersendiri diberbagai kalangan. Gejala demikian dapat terlihat dari banyaknya produk yang menggunakan ikon dari tokoh imajinatif tersebut, dari berbagai benda seperti boneka, *toys miniatur*, sablon pada kaos, topi, sepatu, tas dan masih banyak lagi.

⁴ *www. Goggle.com*, wikipedia. “fantasy art”, di unduh tgl 10, 05, 2012



Gambar 1. 02

Salah satu karya seni fantasy, “*Dream*” oleh Luis Royo.

Sumber gambar: [Http/www.goggle.com](http://www.goggle.com)

Terkait dengan penggarapan animasi yang bagus, lucu, serta menggemaskan, pada serial film tersebut juga terdapat pesan moral didalamnya, hingga mampu memikat diberbagai kalangan usia, karena cerita atau hal-hal yang disampaikan di dalamnya banyak yang berbau filosofi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa permasalahan di dalam budaya massa yang menarik untuk diangkat sebagai suatu *subject matter*, atau tema pokok dalam penciptaan karya seni visual?
2. Bagaimana *subject matter* di atas mampu divisualisaikan dalam sebuah karya seni patung?

C. Tujuan dan Manfaat

Seorang seniman tentulah berharap atas apa yang telah ia ciptakan mampu menyampaikan pesan atau makna bagi para apresian, terlebih lagi mampu memperkaya apresiasi bagi masyarakat luas pada makna atau nilai-nilai yang termuat dalam pesan yang berupa bentuk. Meski tidaklah mudah bagi kaum awam untuk mengerti secara maksimal, atas apa yang terkandung dibalik visual karya patung tersebut, namun penulis berharap atas apa yang ia ciptakan mampu diserap sebagai hal yang bertujuan menggugah pikiran, serta bermanfaat bagi masyarakat umum.

1. Tujuan

- a. Mengangkat ke permukaan apa saja yang menjadi gagasan penulis tentang figur-figur fantasi di dalam berbagai budaya massa.
- b. Merepresentasikan objek-objek baru ciptaan penulis yang diinspirasi oleh berbagai gejala rupa pada budaya massa, ke dalam bentuk seni patung.

2. Manfaat

- a. Menawarkan sudut pandang baru berupa teknis dan media dari karya-karya patung konvensional.

- b. Memasyarakatkan karya seni fantasi sebagai salah satu bagian dari karya seni murni, beserta pengemasan pada karya tersebut yang membedakan dari karya-karya seni patung konvensional.

D. Penegasan Judul

“Figur-figur Fantasme Dalam Representasi Bentuk yang Dipengaruhi Budaya Massa”

1. Pengertian Istilah

- FIGUR

Figur, yang berarti Bentuk; wujud; tokoh⁵.

Figur yang dimaksudkan adalah bentuk tubuh utuh, sosok, baik manusia atau binatang.

Figur-figur, yang berarti kumpulan, atau bersifat lebih dari satu.

- FANTASME

Dari akar katanya, Fantasi: Yang berarti sesuatu yang berkenaan dengan khayalan atau sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan setting dalam sebuah film. Genre fantasi secara umum dibedakan dengan genre sains fiksi yang lebih bertemakan ilmiah dan horor tentang hal yang mengerikan, menakutkan, sangat hebat⁶.

Fantasme, perwujudan visual subjektif dari bentuk-bentuk (barang atau makhluk-makhluk) khayalan/ yang tak pernah ada/ rekaan⁷.

⁵ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka), 1985, p. 281.

⁶ AKA Kamarulzaman, M. Dahlan Y. Al Barry, *Kamus Ilmiah Serapan*, (Yogyakarta: Absolut), 2005, p.189.

⁷ *ibid*, p. 189.

- REPRESENTASI BENTUK

Representasi berasal dari bahasa inggris *Representation*, yakni tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu melalui sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol⁸

Representasi Bentuk, yang berarti sifat mewakili, menghadirkan sesuatu melalui bahasa bentuk.

- BUDAYA MASSA

Budaya Massa atau (*mass culture*) sebuah kategori kebudayaan yang diciptakan untuk massa yang luas⁹, misalnya *cyber space*, (internet, film, game online) atau berbagai media publik yang dapat diakses oleh khalayak umum (televisi, media iklan, poster, tabloid).

Dengan demikian, makna dari judul tugas akhir penulis tentang Figur-figur Fantasme dalam Representasi Bentuk yang Dipengaruhi Budaya Massa di atas adalah, perwujudan dari figur-figur fantasme atau fantasi yang muncul akibat meluasnya budaya massa, yang akan dihadirkan atau direpresentasikan melalui bahasa bentuk yakni seni patung.

⁸Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika*, (Yogyakarta:Jalasutra), 2003, p. 21.

⁹ *ibid*, p. 15.